MÖRK BORG is ©Ockult Örtmästare Games & Stockholm Kartell

UNHEROIC

ACTS

НЕЧЕСТИВЫЕ ПОДВИГИ

Расширенные правила для

MÖRK BORG

By Johnny Carhat **Graphic design and art** Johan Nohr

нечестивые ПОДВИГИ

Получая новый уровень, вместо обычной прокачки вы можете получить **подвиг**. Вы можете иметь одновременно три **подвига**.
Подвиги выдаются по решению мастера. Они могут быть получены либо случайным образом, по вашему выбору, либо вы можете получить конкретные **подвиги** в качестве повествовательных достижений.
Подвиги позволяют вам создать ваш уникальный класс с уникальными особенностями.
Например: Шеф-повар на вечеринках, Вдохновленный рассказчик и Выживший в чаще леса. - позволяют вам создать мощный класс поддержки, который будет поддерживать вашу вечеринку едой и рассказами всякий раз, когда вы будете разбивать лагерь у костра.

Бросьте к66 и найдите свой ПОДВИГ

11. СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР УБИЙЦЫ

Крепкая хватка. Острый нож. Это все, что нужно, чтобы кто-то исчез в переулках Галенбека.
Ты отточил навык убийства на максимум

Пройдя проверку Удали сл12 позволяет вам совершить мгновенное скрытое убийство врага, который не видит вас

12. ВЕТЕРАН - ГОВОРЯЩИЙ СО СМЕРТЬЮ

Тебя призвали на битву не за твое мастерство владения мечом и щитом. Не за твою скорость и мощь. Но потому, что слова, которые ты произнес, принесли смерть твоим врагам.

Вы можете использовать Чары, нося среднюю броню. Вы можете взять этот подвиг дважды, чтобы также использовать тяжелую броню.

13. ОТВРАТИТЕЛЬНЫЙ ЗООЛОГ

Ты изучаешь зверей этой земли. Убиваешь их и потрошишь их внутренности, чтобы раскрыть тайны этого мира.

Вы можете гадать и видеть будущее с помощью внутренностей животного. Получите предвестие за каждые 10хп, которые были у зверя, но не превышая, ваши максимальные предвестия.

Можно использовать один раз для каждого вида животных.
Внутренности животных также могут предоставить полезную информацию.

14. ПО ЛОКОТЬ В КРОВИ

Годы борьбы голыми кулаками превратили ваши руки в оружие боли. Они покрыты шрамами от виновных и невиновных.

Ваши невооруженные атаки наносят урон d6 и игнорируют легкую броню. Если берете этот подвиг дважды- урон d8 и средняя броня. Трижды - d10 и игнорирование любой брони.

При непопадении атакой, вы ломаете руку, нанося урон себе. Вы должны обратиться за помощью к специалисту, чтобы вправить ваши кости.

15. ПАКТ КРОВИ

Одиночество - не приговор. Заключив пакт, ты теперь никогда не одинок.

Заключите договор крови с тиммейтом. Вы можете общаться мысленно, независимо от расстояния, это никогда не проходит. Что бы ни испытывал один, то же самое испытывает и другой. Этовключает в себя травмы и смерть.

16. КРОВОЖАДНАЯ ЯРОСТЬ

Бой вызывает привыкание. Ты возьмешь от битвы все. Это значит убить или быть убитым. Переговоров быть не может

При нанесении атаки, убивающей существо, вы сразу атаковать другое (это может включать союзников), добавляя урон d6 за каждое убитое существо. Ваш натиск прекращается, когда вам не удается убить, и вы падаете на землю в изнеможении, теряя свойследующий ход.

21. ИЗ ГОВНА И ПАЛОК (И КОСТЕЙ)

Ты не веришь в то, что можно позволить вещам пропасть даром. Включая трупы погибших

Вы можете создавать оборудование удивительно высокого качества, используя трупы и грязь

- Оружие d6, 1 труп с костями.
- Щит, 5 трупов с костями.
- Легкая броня, стоит 10 трупов.

22. МЯСНИК

Вы и раньше рубили домашний скот и птицу на мелкие кусочки. Без кожи все одинаковы. И Люди тоже одинаковы...

Пройдите проверку на ловкость сл12 любой союзник, который умирает рядом с вами, вместо этого получает травму, когда вы пытаетесь провести быструю операцию по спасению жизни. Если человек все еще умирает, вы можете сделать из трупа рацион d4

23. УБИЙСТВЕННЫЙ ВЗОР

Нож или стрела, которые наиболее осторожны, являются самыми смертоносными. У тебя острый глаз на пробелы и изломы в броне.

Один раз за ход при атаке в дальнем или ближнем бою вы можете повторить нанесенный урон и сохранить более высокий результат.

24. КОШАЧИЙ ГЛАЗ

Ты смотришь на птиц в поисках знака. Разбросанные кости, вывалившиеся внутренности. Все зря. Однажды ты увидел свое лицо в глазах кошки, прячущейся в тени.

Идеальное зрение в темноте, но солнечный свет обжигает глаза. -2 ко сложности проверок в темноте, +2 при дневном свете.

Глядя в глаза дикого зверя, ты чувствуешь его переживания.

25. КОЛЛИЧЕСТВО, А НЕ КАЧЕСТВО

Ты необученный солдат. Но ты думаешь, что два вида оружия должны помочь тебе убивать в два раза быстрее. Глупо, но это тебе удается.

Вы не понесете никакого наказания при атаке двумя видами оружия, вы бросаете оба кубика урона и объединяете результаты.

26. ОРАКУЛ

Судьба направляет ваше путешествие по умирающему миру. Можно только надеяться, что они приведут вас к искуплению, а не к разрушению.

Примите предзнаменование и проведите несколько минут в тихой медитации.Задайте Мастеру игры любой вопрос

Вам будет даровано причудливое видение, которое предоставит полезнуюинформацию. GM тайно бросает d4, на 1 видение обманчиво.

31. ЖЕЛЕЗНЫЙ ЖЕЛУДОК

Когда урожаи падают, а скот рождает несъедобные мерзости. Человек учится не быть придирчивым, когда дело доходит до еды.

Вы можете потреблять гнилую плоть. Пройди проверку на стойкость сл6. Другие свидетели этого могут счесть это отвратительным.

32. ПЕРВЫЙ УДАР

Вы верите, что «Вальгалла» предназначена для тех, кто бросается в бой первым, для тех, кто первым пожнет славу война.

Независимо от того, проходит ли ваша сторона или проваливает бросок инициативы, вы всегда можете действовать первым, если ваше действие связано с причинением вреда.

33. СМЕЛЫЙ И СМЕРТОНОСНЫЙ

Однажды вы видели, как человек обезглавил лошадь гигантским мечом. Это был не столько меч, сколько большая надгробная плита. Ты не можешь не думать о пустых глазах зверя всякий раз, когда наносишь удар сам

Если у вас двуручник вы добаляете +2 к атаке, если атака завершится, вы добавите d6 к своему урону, если вы промахиваетесь, то противник моментально вас атакует, но у вас +2 к броне на этот ход.

34. ПРЕДВЕСТНИК НЕСЧАСТЬЯ

Вы чувствуете, как темное благословение течет по вашим венам. Вы посвятили себя черному диску, который закроет солнце.

Получите 4 максимальных предвестия. Пока вы живы, мастер каждый день бросает два кубика страдания

35. ЦЕЛИТЕЛЬ-ТРАВНИК

Ты провел, казалось, целую вечность в туманном ученичестве мастера-травника. Вы ушли с новым взглядом на жизнь и несколькими дополнительными навыками

Один раз в день вы можете искать необходимые травы, чтобы создать эликсир для лечения инфекций, который также лечит d4 hp.

Пройдите проверку сл12 во время лечения, при провале вы создаете токсин, наносящий урон D4.

36. АКРОМЕГАЛИЯ

Может быть, это было что-то, что ты съел, или это происки зла. Что бы это ни было, ты не можешь от этого избавиться.

Вы насильственно отрастаете лишнюю руку и кисть. Они функционирует так же, как и другие ваши руки, и может автоматически захватывать предметы
Другие люди видят в этом признак зла.

41. ПАРАНОЙЯ

Ты параноик. Видишь опасность в каждой тени. Все хочет тебя убить. Вы нервничаете от даже от птиц.

Вы никогда не сможете стать жертвой внезапного нападения. Кроме того, вы и ваши тиммейты имеют +3 на инициативу.

42. ПАМЯТЬ БЕССМЕРТНЫХ

Вас преследуют воспоминания о тех, кто пал. Даже если их души ушли, а тела превратились в пыль, их воспоминания останутся навечно.

Всякий раз, когда сталкиваешься с местом великих страданий. Вы можете пережить трагедию места

Есть вероятность 1/20, что все станет слишком реальным. Вашу группу постигает та же участь.

43. ВООДУШЕВЛЕННЫЙ РАССКАЗЧИК

Ваши рассказы приносят радость и улыбки всем вокруг вас, даже в самые мрачные времена.Все это, конечно, ложь, но кого это волнует?

Пройдите проверку контроля сл9 на отдыхе, чтобы сплести убедительную историю. Добавьте группе +1 к следущему броску. Группа получает по предвестию, но не выше максимума.

44. КРОВОСОС

Дар вампира. Или, может быть, болезнь.Вечная жажда крови. Кровь исцеляет и поддерживает тебя.

Кубок крови исцеляет вас на D4 хп. Вы все еще можете есть обычную пищу, но через один день без крови вы страдаете от последствий голода.

45. КРАСАВЧИК

В твоей улыбке есть что-то особенное. То, как ты себя ведешь. То, как ты говоришь. Вас лучше всего охарактеризовать как казанову. Это странно.

Всякий раз, когда делается бросок на отношения НПС к персонажу бросайте 3d6, перебросте меньший куб.

46. ЖИВАЯ БРОНЯ

Ты пережил войну. Ты выжил благодаря холодной стали, которая была покрыта шрамами, чтобы ты мог жить. Оно стало частью тебя, и ты научился нести это бремя

Снимите штраф за ловкость для доспехов, которые вы сейчас носите. Это не влияет на ваши броски защиты.

Вы не можете снять свои доспехи, не умерев мучительной смертью. Это также происходит, если он ломается. Починить его можно, но очень болезненно.

51. ВЕЗУНЧИК

Судьба? Звучит безысходно. Ты предпочитаешь удачу. Кажется, с тобой всегда происходят хорошие вещи. Пока ты в безопасности Как долго это продлится?

У тебя нет предвестий. Предвестия не могут быть потрачены на переброс. Вместо этого ты бросаешь 2d20 для всех проверок и выберите самый высокий результат.

Тем не менее, вы все равно будете ошибаться, если какой -либо из них окажется 1. В конце концов, ваша удача должна иссякнуть.

52. СМЕРТЕЛЬНЫЙ БРОСОК

Твой клинок жаждет крови. Кровь-единственное, что может насытить его. Как только бросок будет совершен, он потребует крови и накажет вас за неудачу.

Ваша первая атака в бою всегда наносит максимальный урон,. Если вы промахнетесь, ваш противник может напасть на вас. Защита сложнее на 2.

53. ПЕРЕГОВОРЩИК

Ты ненавидишь конфликты. Пацифист по натуре, иногда лучше всего попытаться разрядить обстановку. Некоторые называют тебя трусом.

Пройдите проверку на контроль. Если противники выкинут меньше вашего. Это означает, что борьба прекращается. На сегодня...

54. СПЕЦИАЛИСТ ПО ВЫЖИВАНИЮ

Время, проведенное в суровой дикой местности, научило вас процветать. Небольшие удобства могут быть созданы даже в этом унылом мире.

Пройдите проверку на сноровку сл9 для создания комфортного кемпинга. +1 к броску за каждого дополнительного человека, которого вы приютили. Отдыхая в этом лагере, все восстонавливаются на 2d6хп.

55. ШЕФ-ПОВАР

Ты овладел искусством приготовления помоев. Ты способен превратить самую ужасную еду в нечто приемлемое

Пройди проверку сл9. (+1 к сложности за каждого персонажа в группе).
В случае успеха вы можете одним рационом накормить всю партию, неудача означает, что рацион испорчен.

56. ФЛЕЙТИСТ-КРЫСОЛОВ

Вы можете разговаривать с крысами, свист позволяет вам привлечь d4 крыс. Возможно, у них нет достоверной информации, но они всегда рады пообщаться с вами.

61. МАГИЯ ВО МНЕ

Сила шепчет тебе на ухо
темные секреты, куда бы ты ни шел.
ЕЕ непрерывная болтовня
никогда не дает тебе покоя.

Вы от природы знаете один случайный священный или нечистивый свиток. Кроме того, как только вы прочитаете свиток, вы можете вырезать его эзотерические символы вна коже, и вам больше не понадобится сам свиток, чтобы разыграть его.

Каждую ночь есть 1/20 вероятность того, что вы случайно бросите свиток во сне. У этой силы также есть возможность неудачи

62. ХИЩНИК

Где-то в вашей родословной есть хищник. Его влияние слабо в вашей крови, но всегда присутствует.

У тебя острое обоняние, когда дело касается людей. Вы можете вынюхивать людей,идентифицировать кого-то и даже легко отслеживать их с помощью проверки на контроль сл12.

63. БЕЗРАССУДНЫЙ

Нервозность, паника, крайне слабое чувство здравого смысла.
Но ты привык к этому, так что, должно быть, ты во всем прав.

Вы можете атаковать одну и ту же цель дважды в свой ход.
Пропущенная вторая атака позволяет вашему противнику нанести удар, защитится от которой сложнее на 2

64. КРУШИТЕЛЬ С ЩИТОМ

Вы знаете, что момент, когда противник наиболее уязвим, наступает сразу после того, как он атаковал.

Всякий раз, когда вы используете свой щит, чтобы блокировать все входящие повреждения, вы можете предпринять контратаку с +3 к урону.

65. СКАРИФИКАТОР

Ваша кожа постоянно покрывается мурашками и зудит. Постоянно струпья и грязь. Кожа других людей приносит вам мгновенное утешение.

Вы можете надеть кожу существа, которого недавно убили, чтобы в точности его повторить.

Кожа разлагается через d4 часа, и вы возвращаетесь к своей нормальной,жалкой форме.

66. ПОРЧЕННАЯ КРОВЬ

Что-то в твоей крови не так. Это больше похоже на трупный яд, текущий по венам

Всякий раз, когда существо нападает на вас с укусом и пускает вам кровь, оно отравлено. Он получает урон d4 следущие д6 раундов.

Кроме того, если вы страдаете инфекцией, бросьте d2. На 2 у вас нет инфекции.